Szenario:
Orks zu verkaufen

Geschichte:
Die Menschenallianz, die Wächter der Nachtelfen und die Geißel der Untoten führen gegeneinander Krieg, um die Kontrolle eines Tals zu erlangen, welches reich an Ressourcen ist. Einige abtrünnige Banden der Orks, die nach Profit streben, haben ihr Lager in diesem Tal aufgeschlagen, um ihre Dienste als Söldner anzubieten. Die Armeen den Menschen, Nachtelfen und Untoten müssen die Dienste der Söldner nutzen, um ihren Einfluss auf das Tal zu festigen. Sie sind sich jedoch auch darüber bewusst, dass die schlagkräftigen Truppen der Orks unzuverlässig sind und ihre Dienste immer an den Meistbietenden verkaufen.

Anzahl Spieler	**Rassen**
3	Untote, Menschen und Nachtelfen

Spielvorbereitung
Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut. Jeder Spieler beginnt mit 3 Holz und 8 Gold.
Die Erfahrungskarten der Ork-Einheiten werden mit jeweils der höchsten Ausbildungsstufe auf eine Seite des Spielplans gelegt. Daneben werden 3 Nahkampfeinheiten, 4 Fernkampfeinheiten und 4 Flugeinheiten bereitgelegt.

Start-Einheiten
Jeder Spieler startet mit 3 Nahkampf-Einheiten und 3 Arbeitern in seiner Stadt.

Spezielle Regeln
- Jeder Spieler der mindestens eine Einheit oder Arbeiter auf einem der Objektfelder hat, die 2 Siegpunkte wert sind (den Söldner-Lagern), kann entscheiden, ob er einen oder mehrere Söldner während seiner Kauf-Phase anwirbt, statt seine Einheiten auszubilden, Gebäude und Außenposten zu bauen oder seine Einheiten zu verbessern.
- Jede Söldner-Einheit die angeheuert wird, kostet 4 Gold. Der Spieler bezahlt das Gold und nimmt die gewünschte Ork-Einheit vom Söldner-Lager und stellt diese auf das eigene Stadtfeld.
- Söldner-Einheiten werden wie eigene Einheiten eingesetzt, besitzen jedoch die Fähigkeiten ihrer entsprechenden Ork-Erfahrungskarte.
- Söldner-Einheiten müssen immer von den eigenen Einheiten des entsprechenden Spielers begleitet werden.
- Jede Söldner-Einheit auf einem Spielfeld, die nicht von einer eigenen Einheit des entsprechenden Spielers begleitet wird, muss sofort zurück zum Ork-Lager gestellt werden und hat keine Verpflichtungen mehr gegenüber dem Spieler, der ihn angeheuert hat.
- Rekrutiert ein Spieler einen Söldner-Typ, von dem keine Einheiten mehr im Söldner-Lager liegt, kann er den gewählten Ork-Truppentyp eines anderen Spieler nehmen und auf sein eigenes Stadtfeld stellen. Er hat die Einheit bestochen, welche nun vom vorherigen zum neuen Auftraggeber wechselt.

Siegbedingungen
- Der Spieler, der am Ende seines Spielzuges 12 oder mehr Siegpunkte besitzt, gewinnt das Spiel.
- Ebenfalls kann das Spiel durch Eliminierung der anderen Mitspieler gewonnen werden.

Original von Kevin Wilson
Übersetzt von BornDead
Layout & Übersetzung von Woody (www.EarlEye.de)